Telefon vs Brauser – millised mängud võidavad

7 aastat tagasi - 02.04.2019 Autor: AM

Telefoni ja brauseri mänge on omavahel võrreldud juba ajast, mil telefoni kasutamiseks polnud rullis juhet tarvis. Tol ajal oli mängude valik väike, mistõttu telefonis, veebilehitsejas ja arvutis mängitigi reaalselt ühte ja sama mängu. Tulemusel olid need mängud ka oma aja staarid, olles end täielikult ühe (või mitme) generatsiooni mällu sööbinud. Need legendaarsed mängud on: Solitaire, Snake, Space Invaders ja Pong. Antud mängud omavad olulist rolli terve generatsiooni käitumisharjumuste kujundamises. Aeg on edasi läinud, on toimunud suuri muudatusi ja peale on tulnud nutigeneratsioon. Isegi brauserihiid Runescape on vahepeal sündinud ja mõneti unustusse vajunud.

Mängude maastik on võtnud uue vormi.

Miks mängitakse?

Peab leiduma põhjus, miks sajad miljonid inimesed arvuti- ja nutika mänge mängivad. Seni üks kõige populaarsem selgitus fenomeenile on tänapäeva ebaõiglasest (ja tihtipeale igavast) reaalsusest põgenemine. Mängude maailm pakub asendamatut vaheldust ja võimalust elada teistmoodi, kusjuures oma eluruumidest lahkumata. Kui mugav!

Teine potentsiaalne selgitus võib olla meie vajadus olla milleski osav ja tunnustatud. Just sellel põhjusel on enamus mängudes tulemuste tabel e. scoreboard. Seal kajastub parimate mängijate alias koos nende saavutatud tulemusega. See pikslitest koosnev poodium on tihtipeale mängijate suurim motivaator. Mis võib ka olla põhjus, miks nii paljud töönarkomaanid just võistlevaid mänge mängivad – nad tahavad ka vabal ajal oma tulemuste poolest särada. Meie ühiskond on tulemuslikkusele ja edukultusele rajatud ning tööpäeva lõpus õige mängu leidmine võib olla just see parim lõõgastus.

Elu on kiire

Tänapäeval tehakse vähemalt pool oma tööd liikumise pealt ning telefon on iga töötava inimese lahutamatu kaaslane. Seetõttu on telefon liikumises olevatele inimestele aeg-ajalt mängimiseks ka mugav valik. Kuid mida nad teevad vaiksematel ja igavamatel hetkedel? Ka kiirustajatel tuleb ühel hetkel aeg maha

võtta ning telefoniga mängimine ei ole alati lõõgastav tegevus, sest paratamatult pöördume oma telefoni poole peamiselt sotsiaalsest ärevusest või ravimatust igavusest. Tähendab, et mängimine peab olema eesmärgipärane. Telefonimängud on enamjaolt puhtalt ajaviitele üles ehitatud ning suuremat sisu neilt oodata ei tasu.

Siinkohal päästab päeva üks sisuka story ja meelelahutusliku kujundusega mäng. Miks mitte üks kobe brauseri RPG (ingl. k. roleplaying game). Kuna telefonimängud on appid, siis laevad mängijad nad versiooni kaupa alla ning arendajal tuleb peale igat uuendust uus versioon saadavaks teha. See on ka peamine põhjus, miks uuendusi viiakse läbi kobaratena. Peale igat väikest parandust ei oleks mõistlik kõiki mängijaid uuendama sundida. Veebilehitseja mängud uuendavad end jooksvalt ning tavamängija ei pane seda sageli tähelegi. Teinekord alles peale arendaja ametlikku teadaannet. Mängu uuendamine võtab aega, põhjustab kindlasti stressi ning täidab oma eesmärki valel viisil – veedab küll aega, kuid ei lahuta meelt.

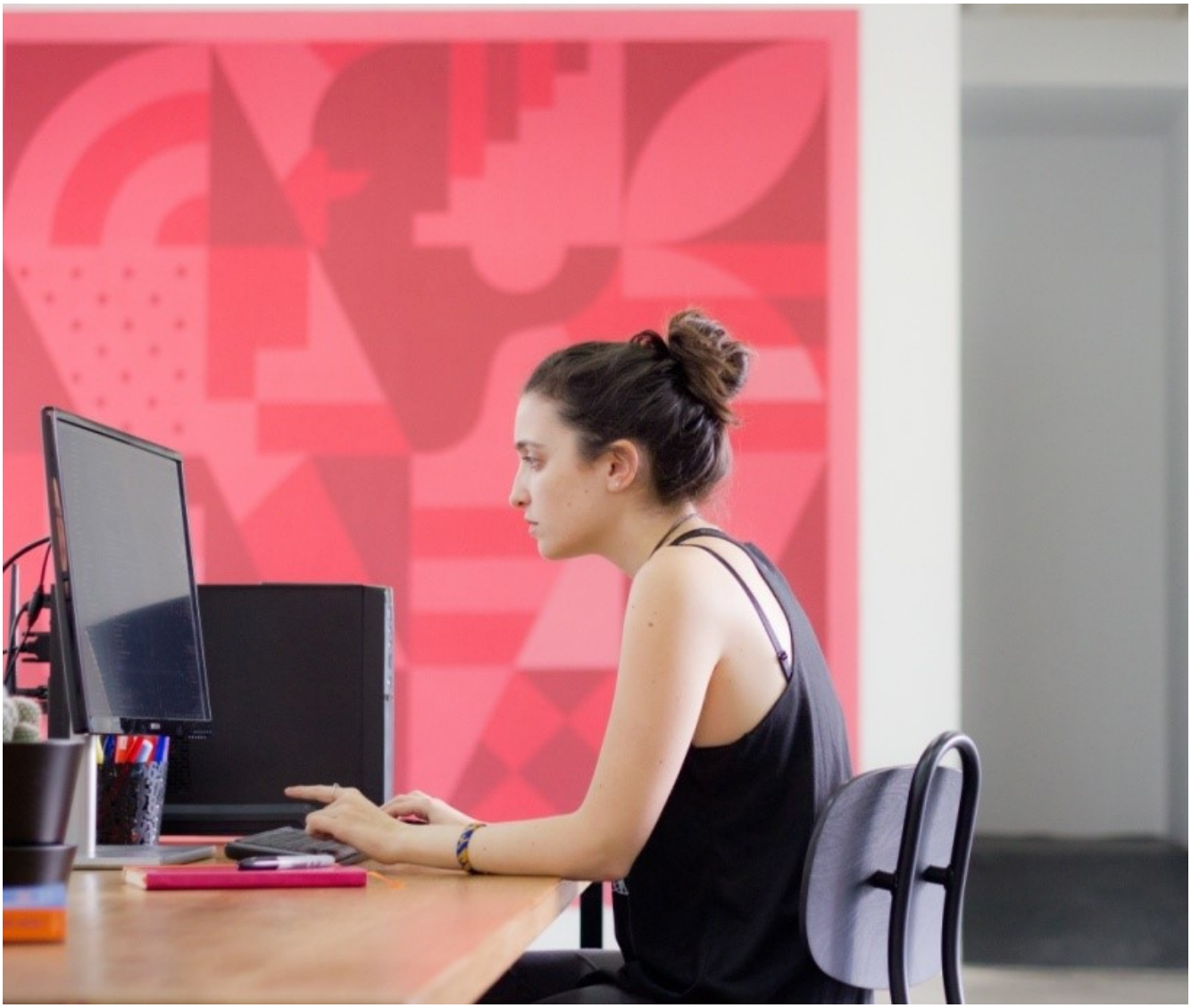
Parim lahendus oleks integreeritud mängud, ehk mida saab mängida brauseris ning jätkata telefoniga pooleli jäänud kohast. Seda tüüpi mängud on näiteks osavusmängud (Candy Crush), strateegiamängud (tower defence mängud) ning õnnemängud (Ninja Casino Eesti). Viimaste puhul tasub märkida, et neid saab soovi korral mängida ka tasuta.

Arvutimängud telefonis

Kui vaadelda arvutimängude arengut paralleelselt nutitelefonile loodud mängude võidurelvastumisega, siis ei pruugi tulla üllatusena, et päris mitmeid n-ö tõelisi arvutimänge saab täiesti vabalt ka nutitelefonis mängida. Varem usuti, et jõudlust vajavate mängude mängimiseks on tarvis korralikku lauaarvuti komplekti ja heal tasemel tehnikat. Täna on telefonide võimsus ületanud tolle aja ettekujutluse ning on võimelised jooksutama samu mänge paralleelselt arvutitega. Seda veel nii hästi, et online-mängudes võivad telefoniga mängijad ja arvutiga mängijad omavahel võistelda. Võimas!

Kõige populaarsemad taolised mängud on Battle Royale tüüpi mängud. Neis võistleb kindel ports mängijaid üksteisega (kõik-kõigi vastu) ning viimane ellujääja ongi võitja. Sageli sõlmitakse kokkuleppeid ning moodustatakse ajutusi liite. Kõige paremini illustreerib seda ilmselt Hunger Games filmiseeria.

Kas suurtele või lastele?



Mängude mängimisega kaasneb sageli kindel stigma, et mänge mängivad ju ainult lapsed – täiskasvanutel pole selleks aega. Tänapäeval see võib-olla nutitelefonidega mängijatele nii väga ei kehti, sest leiame igas vanuses nutimängureid. Brausermängud on kindlasti rohkem tabu-teema, sest oleme harjunud nägema inimesi telefone näppimas ja ei tea kunagi päris täpselt, mis nad seal teevad. Brauseriga on natukene teine teema, sest arvuti ees olles me kas teeme tööd, harime ennast, või lahutame enda meelt. Ennustatavus on oluliselt suurem. Seetõttu ka ebakindlus ja teatud foobia: „kõik saavad ju aru, et ma mängin ning vaatavad mind, kulm kipras”. Kindlasti pole see tõsi, sest tegelikult on meie ümber palju rohkem arvutimängude mängijaid kui esmapilgul võib tunduda.

Lapsed mängivad, sest tahavad mängus osavaks saada ja midagi seal saavutada, täiskasvanud mängivad, et enda stressist vabaneda. Võib-olla seetõttu ongi täiskasvanute maailmas mängud stigmatiseeritud. Kindlasti ei pea see nii olema. Igal inimesel on enda meelepärased hobid ja neid hobisid ei tohiks küll häbeneda. Eriti kui suurem osa ühiskonnast neid tegelikult harrastab.

Võitjad

Mängude mängimisega on vast igaüks meist vähemal või suuremal määral kokku puutunud, ja teab, et mängu valik sõltub suuresti isiklikest eelistustest ning eelkõige elustiilist. Kiire eluviisiga inimesel ei ole sageli piisavalt vaba aega, et strateegiamängus positsiooni sisse võtta. Samas aeglase elutempoga inimestel ei ole motivatsiooni kiireid ja lühikesi mänge mängida ning tahaksid näha kuidas mäng pikkamööda areneb.

See tegelikult näitab, et ühte üldist võitjat ei saaks olla. Igal inimesel on oma võitja, olgu selleks brausermängud või nutika mängud. Vaadeldes senist arengu tempot, siis ei pruugi tulevikus erilist erinevust kahe platvormi vahel enam eksisteeridagi. Igal juhul rikastavad mängud meie elu ning pakuvad naudingut, põnevust, adrenaliini ja meelelahutust.

- Uudised
- Mängud

Pilt

